

Les déterminants institutionnels des stratégies d'innovation des entreprises

Par Taïeb HAFSI, Jad BITAR, Imad-Eddine HATIMI, Mouloud KHELIF, HEC Montréal, Charbel MACDISSI, Université Antilles-Guyane et Roger MILLER, Ecole Polytechnique de Montréal

Le processus d'innovation des firmes a traditionnellement été étudié en faisant référence aux efforts isolés d'une firme pour générer un produit ou un service, efforts stimulés ou découragés par des forces passives (cognitives ou culturelles) ou actives (normatives, réglementaires ou de politique financière) de son environnement. Remettant cela en cause, Miller et Floricel (2002) ont proposé une vision plus réaliste qu'ils ont construit autour de la métaphore de «Jeux d'innovation». Un jeu est un cadre interorganisationnel qui est caractérisé par (1) une logique dominante de création et d'appropriation de la valeur, (2) une configuration de participants au jeu et de dynamiques concurrentielles les caractérisant, (3) un réseau de flux de connaissances et d'information entre les participants, (4) une structure de gouvernance et de contrôle délibéré du réseau, (5) une certaine dynamique des activités d'innovation, (6) un profil de récompense des innovateurs. Suite à une recherche auprès des dirigeants de R&D de 75 entreprises majeures, ils ont notamment identifié des patterns stables de comportement en matière d'innovation qui ont servi de base à une recherche majeure conduite par plus de 50 chercheurs venant d'une dizaine d'universités canadiennes, américaines et européennes. Ce travail a servi d'ancrage à un projet de recherche majeur sur l'innovation industrielle, dont les résultats sont l'objet de cette table ronde..

Dans le cadre des recherches entreprises, nous présenterons les débats les plus importants qui ont porté sur un aspect important des jeux d'innovation, leur caractère institutionnel. Notre cadre conceptuel est celui de la théorie institutionnelle des organisations (voir entre autres, Scott, 2001; Dacin, Goodstein et Scott, 2002; Hargadon & Yellowless, 2001). Pour ce faire, cinq présentations mèneront à un débat général sur les jeux d'innovation. Ces présentations, coordonnées par Taïeb Hafsi et Charbel Macdissi, sont les suivantes :

1. Roger Miller : les jeux d'innovation comme cadre institutionnel dominant dans un champ organisationnel
2. Jad Bitar : Le développement de capacités dynamiques : comment dans l'industrie des logiciels de masse les idées dominantes et les normes façonnent l'émergence d'un pattern de capacité dynamique
3. Imad-Eddine Hatimi : La dynamique entre innovation et institutions : les paradoxes de l'innovation contrainte dans l'industrie de l'énergie électrique.
4. Mouloud Khelif : Les dynamiques d'innovation de l'Etat et leurs implications pour les jeux d'innovation des firmes
5. Taïeb Hafsi et Charbel Macdissi : Isomorphisme et stratégie de création de valeur : les dirigeants et la lutte des contraires du processus d'innovation.